

LO QUE VIENE PARA Wii U Y N3DS
CLUB
Nintendo®
Revista Oficial
SÚPER PÓSTER
TIPS:
THE LEGEND OF ZELDA:
TWILIGHT PRINCESS HD
METROID PRIME
FEDERATION FORCE
• Chile $ 1.990.00 • Perú N$ 10.00
0 37634 13138 1 04


TOKYO MIRAGE SESSIONS #FE
C • L • U • B
Nintendo®
Revista Oficial
© 2016 Nintendo / ATLUS

SUMARIO



NUESTRA PORTADA

6 **Lo que viene para Wii U y Nintendo 3DS**

Grandes títulos tendremos los propietarios de consolas Nintendo para este año, te contamos cuáles serán los mejores.

- Star Fox Guard (Bonus en Star Fox Zero)
- Paper Mario: Color Splash
- Tokyo Mirage Sessions # FE
- Kirby: Planet Robobot
- Metroid Prime: Federation Force
- Rhythm Heaven Megamix
- Monster Hunter Generations



16 **Mega Man Legacy Collection**

Una gran oportunidad para tener la mejor colección de este personaje en un formato tradicional.

24 **Bravely Second: End Layer**

El género RPG está viviendo un gran momento y juegos como este lo demuestran.



34 **The Legend of Zelda: Twilight Princess HD**

Te preparamos unos tips básicos para que puedas disfrutar de esta obra al máximo desde el primer minuto.

Además:

28 **Minecraft Story Mode**

Aunque no lo creas, representa un gran juego con una historia emotiva.

30 **Minecraft Wii U Edition**

Llegó el momento de construir en esta versión del popular juego de moda para Wii U.

40 **Miitomo**

¿Listos para descargar esta aplicación? Te contamos cómo funciona.

Lo mejor de la eShop

42 **Super Mario World**

El debut de Mario en Super Nintendo.

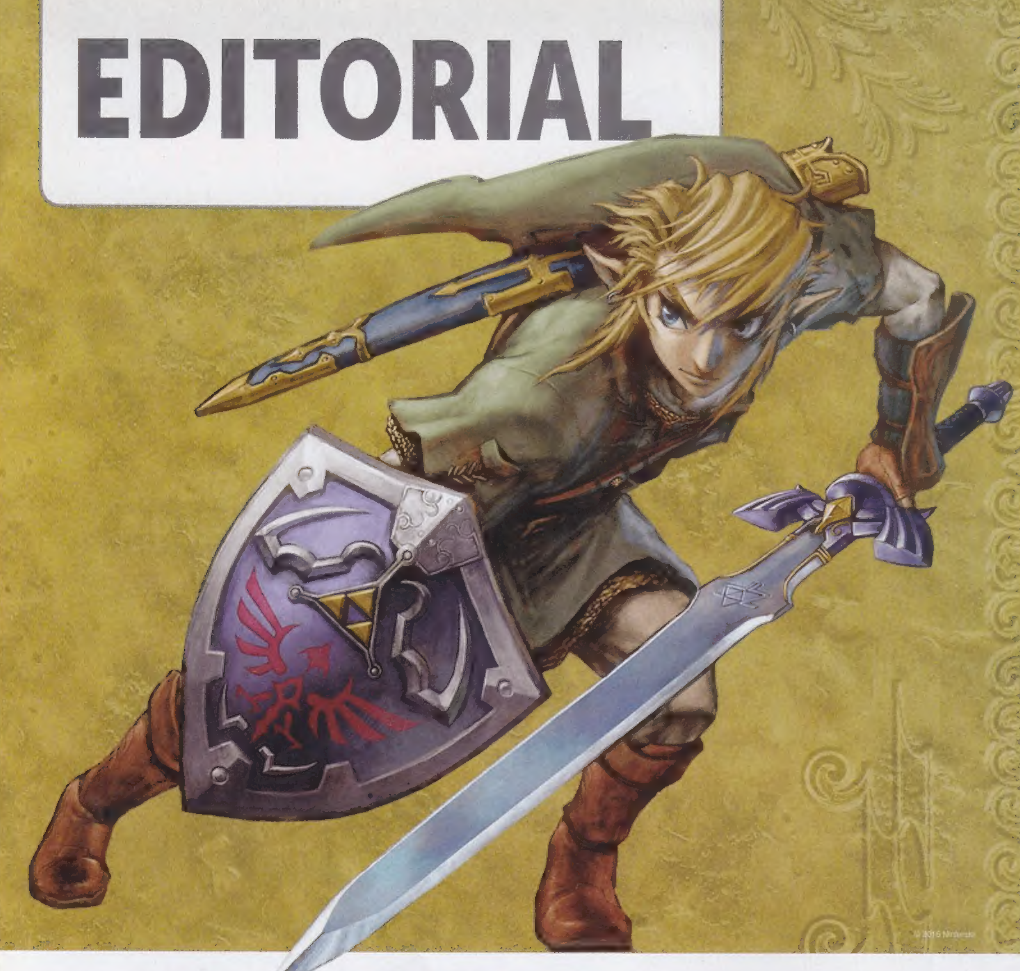
44 **F-Zero**

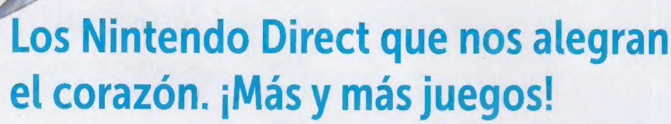
Vive la velocidad de los 16 bits con esta espectacular obra.

46 **SEGA 3D Classics Collection**

Lo retro está de moda y SEGA nos llena de nostalgia con esta recopilación especial.

EDITORIAL





Los Nintendo Direct que nos alegran el corazón. ¡Más y más juegos!

▲ ¡Se acerca la E3 2016!

Si bien tomaron un tiempo en regresar por los motivos que conocemos, las transmisiones de Nintendo no dejan de generar buenas sensaciones. Demostrando que las dos plataformas están recibiendo grandes desarrollos de primeras y terceras partes, aunque nos gustarían más en el Wii U por las diferentes compañías.

Lo que verás en estas páginas es un avance del futuro cercano, títulos que llegarán en este año y que brindan -en unos casos- frescura a las series. En particular me puedo referir a **Metroid Prime Federation Force**, que lleva el título de una gran serie, y que ha sido criticado por eso mismo, sin ver los alcances del desarrollo. Tenemos que darle el beneficio de la duda, Nintendo no se arriesgaría a publicar bajo este nombre algo que no esté a su nivel. En su momento **Splatoon** no parecía prometer tanto, ahora vemos que es un éxito que nadie supuso.

No dejes de leer nuestros consejos de **The Legend of Zelda: Twiligth Princess HD**, destacamos las diferencias con las ediciones de generaciones pasadas.

Toño Rodríguez
Editor



ISSN 1665-7888

Av. Vasco de Quiroga No. 2000,
Edificio E, piso 2,
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210
México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@revistaclubnintendo.com



CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 25 N° 04. Fecha de publicación: Abril 2016. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.,** Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Francisco Javier Martínez Staines. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 22 de mayo de 2013, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

Impresa en México por: Reproducciones Fotomecánicas, S.A. de C.V., Durazno No. 1 esquina Ejido, Col. Las Peritas Tepepan, Xochimilco, México D.F., C.P. 16010.
Impresa en Chile por: A IMPRESORES S.A., Avenida Gladys Marin 6920, Estación Central, Santiago, Chile.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #565 y #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roxana Moriello. Director Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 – 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com.co. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: Distribuidor y Servicios META S.A., Avenida Vicuña Mackenna N° 1870, Ñuñoa, Comuna de Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones: I, II, XI, XII y XV.
Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl
• **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Av. Brasil No. 39-91 y Diguja, Edificio Iaca Brokers - 2° Piso, Quito, Ecuador. Tel. (593) 2-246-7260, (593) 2-246-7263, (593) 2-246-7666 y (593) 2-246-7669. Fax (593) 2-246-7260 ext. 102. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A., Av. Venezuela cruce con calle Mohedano, Torre JWM, piso 11, Urbanización El Rosal, Caracas, Venezuela. Tel. (582) 12-935-70-51 al 55. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

COMUNIDAD

¿Qué fue lo que más te gusto del último Nintendo Direct?

Sin duda el ver los avances de **Star Fox Zero**. Muero por jugarlo en mi WiiU.
Israel Pavón

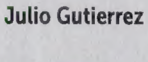
La Consola Virtual de Super Nintendo para New Nintendo 3DS. Un pretexto para actualizar mi consola.
Marco Estrella

Paper Mario además de la nueva información de juegos de Wii U que están por llegar, sin olvidar lo anunciado para N3DS.
@Sally690

La mejora que se nota en **Star Fox** y que todos los juegos saldrán a la venta a corto plazo.
@Meroleek

El Catálogo del SNES. Combate la piratería y el abuso en los precios, Verdaderas joyas al alcance de un New N3DS
@Atreuh07

SNES en New N3DS

Por años lo esperamos y Nintendo ha respondido, los juegos de SNES en New Nintendo 3DS son lo mejor del mundo.

Julio Gutierrez







Entérate de lo mejor

Toda la información para ti

Sabemos de las exigencias del mundo actual, debes estar informado a toda hora con lo mejor, es por eso que en nuestro sitio hemos preparado grandes cambios. En él vas a encontrar no sólo las noticias más importantes, también podrás leer nuestras reseñas, previos, artículos de opinión y claro, tendremos para ti nuestros acostumbrados Gamevistazos y Podcast. Queremos tener una gran comunidad, así que no dejes de seguirnos en nuestras redes sociales, nos encuentras como RevistaCN.

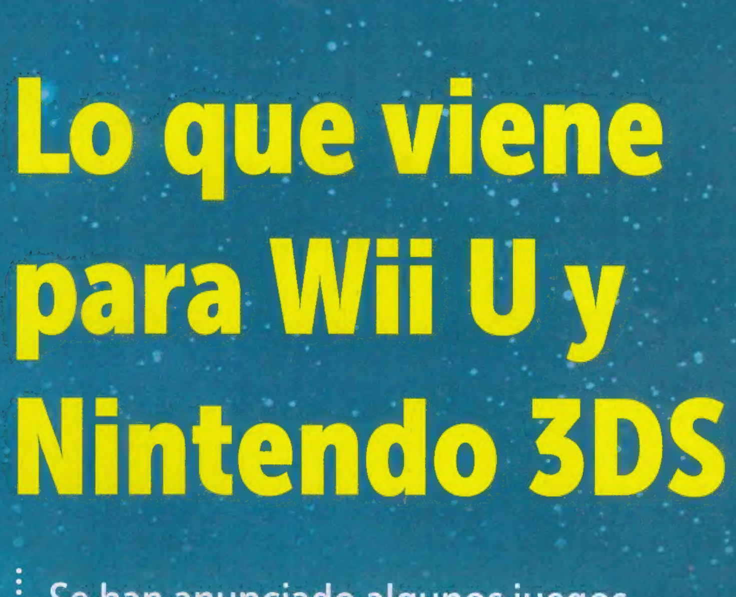
     revistaclubnintendo.com


amiibo
Chibi-Robo!™
ZIP LASH
¡DISPONIBLE YA!
¡Conéctate A Una Nueva Aventura!
Stage Cleared
TAMBIÉN EN ESPAÑOL
Nintendo
NINTENDO 3DS™

NUESTRA PORTADA



¿Quién saldrá victorioso de esta gran batalla?



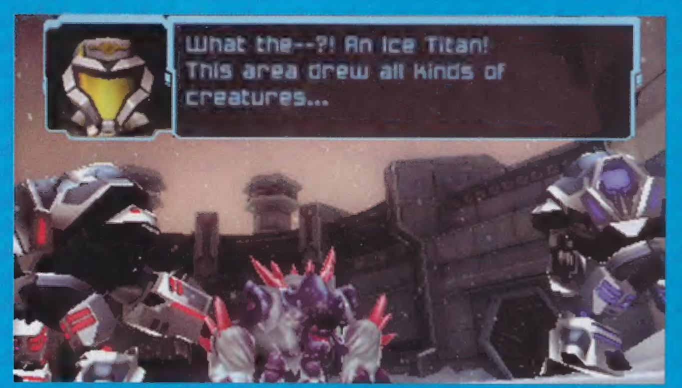
Lo que viene para Wii U y Nintendo 3DS

Se han anunciado algunos juegos que nos acompañarán en este 2016, tanto para Nintendo 3DS como para Wii U. Tendremos grandes obras en las consolas de Nintendo, algunas de ellas apuntan a convertirse en grandes clásicos.

▶ Define a tu escuadrón.



▼ Lee atentamente los consejos.



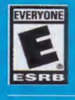


▲ No pierdas de vista los enemigos.

Metroid Prime: Federation Force



• Compañía
Nintendo
• Desarrollador
Nintendo
• Categoría
Accion
• Jugadores
1-4
• Opinamos
Un cambio arriesgado pero inteligente



¿Listo para explorar el espacio con tus amigos?

Debido a la polémica que generó gracias a las exigencias al mostrarse el primer video del juego, se habló más de la ausencia de **Samus** que de su verdadero valor.

Federation Force, es un juego cuyo único conflicto es tener la palabra **Prime** en el nombre, ya que los fans esperaban un juego completo y no esta aventura alterna.

Tendremos que controlar a miembros de la Federación Galáctica en trajes robóticos para resolver los problemas del espacio, ya desde este punto, la verdad es que el juego comienza a tomar fuerza, pero en el aspecto en el que nos gana a todos, es que puede ser disfrutado hasta por cuatro personas al mismo tiempo.

De momento no se sabe si **Samus** aparecerá, pero eso es lo de menos.



▼ Nos esperan muchas sopresas en el juego.



▲ Tus amigos serán de gran apoyo.





► Apunta bien antes de disparar tus armas.

El juego tiene todo lo necesario para colocarse en lo más alto del catálogo de la consola.

Nos conectaremos con tres amigos más para formar nuestra patrulla, amigos con los que tendremos que trabajar en equipo para enfrentar grandes peligros.

Se puede decir que se parece un poco a lo visto en **Monster Hunter**, en relación a la forma en que tendrás que entenderte y comunicarte con los compañeros, pero todo bajo la esencia de **Metroid Prime**.

Se juega de maravilla, es muy apegado a la movilidad que vimos en la serie que debutó en el Nintendo GameCube.

La verdad es que la idea de explorar, por ejemplo, Tallon IV, suena increíble, pero tendremos que esperar para saber cuáles son los planetas o zonas elegidas para poder hacerlo.

Si aparece o no **Samus** en algún punto de la historia, no es lo importante, lo que realmente debemos aprovechar es que Nintendo ha experimentado y lo está haciendo cuidando al máximo los detalles, para ofrecer una obra al nivel que los fans esperan de ella, al mismo tiempo que atrae nuevos jugadores.

Su salida aún no tiene fecha exacta, pero creemos que se dará después de la E3 de este año, donde se mostrará ya el juego terminado.

Será justamente en ese momento, ya cuando el juego lo tengamos en nuestras consolas, cuando podremos dar un juicio total y justo a esta obra que de entrada apunta por algo innovador, lo que no nos causará conflicto en caso de que el título no responda a lo prometido.

¿Veremos en el futuro esta serie en consolas caseras?

Nuevos héroes

Conoce a Medli

Ella aparece originalmente en **Wind Waker**, y ahora lo hará también en **Hyrule Warriors Legends** para Nintendo 3DS.



◄ ¿Podrás con todas las cámaras?

▼ Una familia de ingenieros

▲ Presta atención a los consejos.

Star Fox Guard

Un extra que no esperábamos



- Compañía Nintendo
- Desarrollador Nintendo
- Categoría Estrategia
- Jugadores 1
- Opinamos Miyamoto, sinónimo de innovación



¿Recuerdan **Project Guard**? Fue el juego que Nintendo presentó durante la E3 de hace dos años, en el que teníamos que controlar algunas cámaras de seguridad con el GamePad para evitar fugas de un cuartel.

El título era parte de las ideas del mismo Shigeru Miyamoto para demostrar que el GamePad tiene mucho qué ofrecer al medio.

Por momentos se llegó a pensar que estaba cancelado, pero en el último Nintendo Direct que tuvimos, el mismo Miyamoto habló de su proyecto, el cual sólo cambió de nombre.

Ahora se conoce como **Star Fox Guard**, utiliza el mismo concepto de cámaras de seguridad, pero ahora los protagonistas serán **Slippy Toad** y su tío.

El título vendrá como un bonus en un paquete especial junto al juego **Star Fox Zero**. Al tratarse de un juego de Miyamoto, no dudamos que aunque se trata de un desarrollo pequeño, dé mucho de qué hablar, sobre todo por el uso del GamePad, herramienta que marca diferencia en el desarrollo de muchos juegos para Wii U.

Falco Lombardi
Listos para volar una vez más juntos

El equipo **Star Fox** volará de nuevo, después de una década de ausencia en consolas caseras, ahora en Wii U.

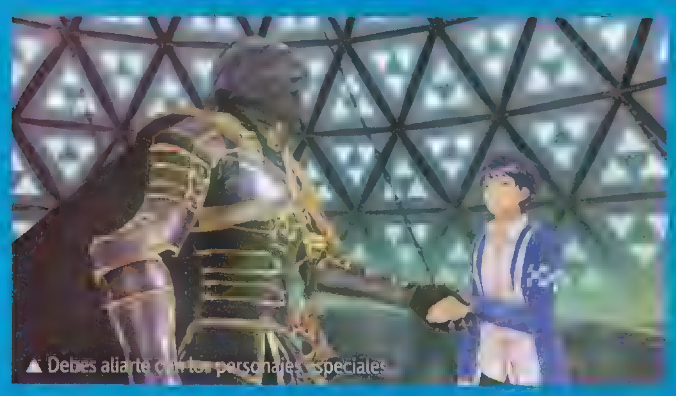




◀ Dos mundos para explorar.



▼ Visualmente es asombroso.



▲ Debes aliarte con los personajes especiales

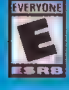


Tokyo Mirage Sessions #FE



Una ciudad entera sólo para U

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Atlus**
- Categoría **JRPG**
- Ayudantes
- Opiniones Una alianza



No tenemos dudas, actualmente Atlus es una de la mejores compañias desarrollando juegos RPG, basta ver lo que ha hecho con la serie Persona para darse cuenta de ello.

Es por eso que Nintendo entendió muy bien que eran ellos los que debían ser considerados para este desarrollo, en el que los universos de **Shin Megami** y **Fire Emblem** se unirán.

En este RPG tendremos que recorrer una buena parte de Japón, pero al estilo que tanto le agrada a Atlus, es decir, permitiendo que el jugador pueda explorar varios lugares que si bien no son tan importantes para la historia, sí lo son para la experiencia, como tiendas o lugares de entretenimiento como cines.

Tokyo Mirage Sessions será todo un clásico de la consola y no puede faltar en tu colección.

Cazadores de tesoros

Lost Reavers, la apuesta *online* que Namco presentó en Wii U.



▲ ¿Podrás encontrar la Cielada?

▲ Nuevos monstruos a enfrentar.

Monster Hunter Generations

Una entrega más de esta obra de Capcom



• Compañía: Capcom
• Desarrollador: Capcom
• Categoría: Acción
• Jugadores: 1-4
• Opinamos: La mejor experiencia online [illegible] [illegible]



En Nintendo 3DS y en general en muchas consolas, se da preferencia al juego en línea para competir, no para colaborar, es por ese punto tan especial que **Monster Hunter** ha sido todo un éxito.

Esta serie da preferencia a la cooperación, a la cacería de criaturas enormes entre cuatro personas. Lo hemos podido disfrutar de forma exclusiva desde Wii y ahora para Nintendo 3DS tendremos un juego más en exclusiva, se trata del tercer título para la portátil de Nintendo, **Monster Hunter Generations**.

Es la adaptación de **Monster Hunter X** que apareció en Japón hace algunos meses, juego en el que una vez más se cambiará el estilo de juego, para volverlo más espectacular.

Se espera un cambio similar a lo que fue **4 Ultimate** en relación a **Tri**. Nuevas armas, zonas, enemigos, armaduras, una obligación para los amantes de esta franquicia de Capcom.

Colecciona
Usa a tus amiibo

Una divertida aplicación que llegará a Wii U para poder usar a los amiibo desbloqueando recorridos *puzzle* al estilo de la serie **Mario vs. Donkey Kong**.





▲ ¿A qué te recuerda este mapa?



▼ Los poblados son [illegible]



► Un equipo legendario

Paper Mario: Color Splash

El regreso a consolas caseras



• Compañía
Nintendo
• Desarrollador
Nintendo
• Categoría
RPG
• Jugadores
1
• Opinamos
Un título que esperamos con ansias



Una de las más gratas sorpresas que hemos tenido es el regreso de la serie **Paper Mario** a plataformas caseras de Nintendo, desde el GameCube.

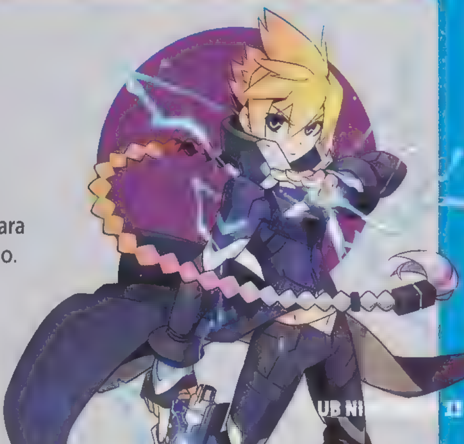
No se dieron muchos detalles respecto a la historia, pero por el nombre y por los videos queda claro que el color tendrá mucho que ver en el juego, ya sea usado en movimientos y técnicas secretas. Debemos recordar que Nintendo cuida mucho esta serie, al grado de mantenerla como una franquicia estrella para sus distintas plataformas, con grandes ventas.

El humor es uno de los elementos clave de este juego, el cual creemos que se mantendrá intacto, al igual que varios movimientos que ya se han vuelto clásicos en estas obras.

Tendremos un muy buen juego para Wii U, que termina por apuntalar a la consola como la mejor opción en la actualidad para los amantes de los buenos juegos RPG.

Segunda parte
Striker Gunvolt

Este gran juego indie tendrá una secuela que aparecerá para Nintendo 3DS este mismo año.



▲ Pelea con Kirby y sus armas.

▲ No podía faltar el/la ... como enemigo.

► ¿Quién lo quiere enfrentar?

Kirby: Planet Robobot

No podía quedarse fuera de la fiesta



• Compañía
Disney
• Desarrollador
Disney
• Categoría
Arte
• Jugadores
1
• Opiniones
Relájate mientras dibujas a tus personajes

EVERYONE E ESRB

Sabemos bien que no es tan mediático como otros personajes de Nintendo, pero lo cierto es que los juegos de Kirby siempre son excelentes.

Desde sus primeras obras para NES y Game Boy hasta las últimas para Nintendo 3DS y Wii U, se ha caracterizado por ofrecer grandes juegos del género de plataformas, utilizando las herramientas de cada una de las consolas.

Ahora se ha anunciado un nuevo juego, Planet Robobot, en el que nuestro pequeño héroe debe controlar algunos robots.

Las mecánicas de juego son nuevas, pero la esencia de Kirby no cambia, puede seguir comiendo enemigos y ganar sus habilidades, aunque ahora también lo hará gracias a las figuras amiibo. Todas las que tenga en su colección modificarán de algún modo la habilidad que Kirby tenga en ese momento, así que experimenta con todas tus figuras.

El juego llega en junio para Nintendo 3DS y se espera que sea una de las estrellas del verano.

Artistas

Expresa tu talento con este gran juego

Si tu pasión es el dibujo, este juego de Disney es lo que habías estado esperando. Llega para Nintendo 3DS.





▲ Sigue el ritmo.





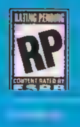
▲ No pierdas la secuencia.

Rhythm Heaven Megamix

Por fin, un nuevo juego llega a nuestro continente



- Compañía: Nintendo
- Desarrollador: Nintendo
- Categoría: Ritmos
- Jugadores: 1
- Opinamos: El juego que siempre deseamos



Mientras que en Japón esta serie es todo un éxito desde el Game Boy Advance, en América le ha costado trabajo triunfar debido a las tendencias actuales el mercado, situación que originó que nos perdiéramos varias entregas excelentes.

Por fortuna Nintendo parece darle una nueva oportunidad y anunció que **Rhythm Heaven Megamix** estará disponible para Nintendo 3DS este año.

Para quien no conozca de qué trata este juego, podemos comentar que se basa en el ritmo. Tienes que seguir secuencias animadas marcando algunos movimientos en el momento justo, si te tardas un segundo, debes volver a comenzar.

Lo interesante del concepto, es que no sólo es presionar botones, de hecho usas el Stylus para deslizar, sostener o tocar, movimientos que hacen de esta una gran experiencia, muy divertida y sobre todo desafiante.

No es un juego sencillo a pesar del concepto, si quieres volverte bueno, debes practicar bastante.



Competencia

Vuelven Mario y Sonic a los Juegos olímpicos

Después del éxito de la versión de Nintendo 3DS, se confirma que para Wii U estará lista en el mes de junio.



▲ Un grandioso homenaje a la serie.

Mega Man Legacy Collection

Conoce el legado de este héroe azul



- Compañía
Capcom
- Desarrollador
Capcom
- Categoría
Acción
- Jugadores
1
- Opinamos
El camino de una gran leyenda



Uno de los muchos personajes que dieron vida a esta industria, pero que poco a poco fueron perdiendo fuerza con las nuevas generaciones gracias a muchos aspectos, entre ellos, el que Capcom cambiara su universo muchas veces. Es por ello que resulta muy importante que una figura tan importante para el medio recobre su valor y sobre todo su fuerza gracias a buenos juegos.

Esperamos que en el futuro existan juegos de **Mega Man**, pero por lo pronto, ha aparecido una gran compilación para Nintendo 3DS que no te puedes perder si eres seguidor del personaje o bien si deseas conocer el por qué es una leyenda de los videojuegos y muchos lo recordamos con gran nostalgia.



El inicio de todo. **Mega Man** llegaba al NES en 1987, una obra de Capcom en la que se veía un estilo muy particular de diseñar videojuegos, en los cuales el escenario y el armamento serían lo principal para poder completarlo.

Cuando se mira hacia atrás y se ve este juego, nos damos cuenta de cuanto es lo que ha evolucionado la serie. No contamos con muchos movimientos que después se volverían clásicos, pero justamente en este aspecto radica su principal virtud.

Estamos hablando de el origen del juego, y como ya comentamos, muchas cosas cambiaron, pero una se ha mantenido intacta a lo largo de cada una de las entregas, la dificultad.

Enemigos que aparecían en lugares en los que era casi imposible pasar sin recibir daño, saltos milimétricos, obstáculos enormes, el juego para muchos fue una pesadilla, pero también es uno de los responsables de forjar el caracter e instinto en muchos de los videojugadores veteranos.

Sin duda una obra que todo mundo debe conocer, jugarlo al menos una vez para poder decir que son videojugadores realmente.

¿Crees poder terminarlo sólo con tres vidas? Eso es un buen reto

Conoce el arte original
Muchas cosas han cambiado



Esta es la portada japonesa del juego. Muy diferente a la que vimos aquí en América.



► **Roll**, la hermana de **Mega Man**.

Un duelo épico

¿Recuerdas la batalla final?



Nuevos retos para los jugadores más experimentados. Los niveles eran más complejos en su diseño.

Dos años después de la primera entrega, llegó al NES **Mega Man 2**, que si bien mantenía la línea del primero, cambiaba algunos problemas que tuvo en cuestiones de movilidad y respuesta del control.

El *gameplay* ahora no te da problemas en los saltos, al menos no en cuanto a la ejecución, ya en los cálculos, era muy diferente.

Se agregaron nuevos elementos a los niveles, plataformas, obstáculos que debías medir perfectamente, ya que muchos de ellos sólo permanecían visibles un corto tiempo.

Se notaba que Capcom deseaba una mejor entrega que el original y lo consiguió, pero aún estarían lejos de la perfección, esa llegaría un capítulo después, en la tercera parte.

Personajes como el **Dr. Light** y el **Dr. Willy** comenzaban a tener una relevancia mayor en cuanto al argumento, ya que su presencia era vital desde el primer capítulo, pero no presentaban algo vital.

Para este juego tienes que concentrarte, alejarte de distracciones y medir perfectamente todos tus movimientos para no desaparecer.

¿Cuál es tu ruta de enemigos para vencer en este juego?



El juego definitivo

Evolución total



¿Qué tal el arte para este nuevo juego? Se notaba también un cambio en el estilo visual.

Uno de los juegos más emotivos de toda la serie original

Este juego, el tercero, es considerado por muchos jugadores como el mejor de la serie principal de **Mega Man**, esto a que se agregan vario personajes nuevos al desarrollo.

El primero es un perro, **Rush**. No lo controlas como tal, pero te ayuda en ciertos momentos para dar algunos saltos apoyándote en él para llegar a lugares que de otra forma no podrías.

Por otro lado, tenemos a **Protoman**, quien en teoría es el primer robot creado por el **Dr. Light**.

Protoman aparece en el juego en momentos especiales, en los que no sabes si va a ser tu amigo o un enemigo, pero al final descubres que en realidad es el hermano de **Mega Man** y de **Roll**.

Debemos decir que gracias a estos elementos, el desarrollo de la historia es más dinámico, y mucho más emotivo.

No importa si lo juegas antes que los primeros dos, esta es una obra que debes conocer, es un clásico y marcó el futuro de la serie.



▼ **Rush**, tu fiel compañero.

Extras para jugar
Personaliza tu pantalla



Todos los enemigos y algunos de tus compañeros aparecen esta gran ilustración.



▲ El hermano mayor de **Mega Man**.



Nuevas armas, retos y peligros llegan a este nuevo juego de la serie

Mega Man 4 representó grandes cambios y mejoras para la franquicia. No sólo repetía **Proto Man** como uno de los personajes que aparecen en el juego, además, ahora tienes nuevos ayudantes que te permiten realizar algunos movimientos especiales.

Por si esto fuera poco, es en este juego en el que conocemos el Mega Buster. ¿Qué es esto? se trata de la nueva arma de **Mega Man**, que ahora, no sólo permite disparos simples, ya que si dejamos presionado el botón, cargaremos un gran disparo.

Este movimiento se vuelve vital para el desarrollo del juego, ya que pemite avanzar de otra manera. Por ejemplo, si vemos un grupo de enemigos, ahora podemos avanzar al tiempo que cargamos el disparo y acabamos con los enemigos sin detenernos, en pocas palabras, vuelve al juego mucho más rápido y estratégico.

Otra de las ventajas de este juego, es que ahora puedes visitar los escenarios que ya has superado anteriormente, esto con la intención de descubrir nuevos caminos y ítems.



En este punto de la saga, no existieron muchos cambios en cuanto a la jugabilidad, prácticamente se mantenía idéntico en ese sentido a **Mega Man 4**, pero se agregaron cambios en cuanto al diseño de los escenarios, ahora mucho más demandantes.

Por otro lado, en lo que resalta este **Mega Man 5**, es en el argumento. Por alguna razón, la gente cree que los juegos de este personaje simplemente son llegar al final de cada nivel, derrotar al jefe y seguir, pero no es así, llegan a ser bastante emotivos y este es uno de los mejores capítulos en ese sentido, gracias a su argumento.

Si bien la mayoría de juegos anteriores sólo nos mostraban interiores, siempre ambientados en bases futuristas, ahora se experimenta con exteriores, niveles que nos llevan a selvas o incluso algunos con cascadas.

El diseño de los enemigos finales representó también un avance en el juego, ahora eran mucho más complejos, con habilidades más allá de disparar o saltar, complicando el enfrentamiento con ellos, ya que siempre tienen la ventaja, lo que nos obliga a pensar rápido si no queremos repetir todo el nivel.

¿Confiaste en Proto Man? En este capítulo sabrás su propósito

El máximo enemigo

Conoce al Dr. Willy



La portada nos dejaba ver que Proto Man tendría un papel muy importante en el juego.



◀ El enemigo a vencer, el **Dr. Willy**.

Las nuevas caras del mal
Enemigos renovados





El arte de la caja de la versión japonesa del juego, adaptada a esta nueva compilación.

▶ Se nota la evolución del personaje.





El capítulo final de esta serie para el NES fue también el más emocionante

En su momento se pensó que este juego sería el último de la serie principal (posteriormente apareció uno más para Super Nintendo e incluso un par más para Wii), así que Capcom decidió darlo todo a sus fans.

Pensaron en el juego más innovador de la serie, agregando elementos que antes no se permitían por varias cuestiones, como el entendimiento del *hardware* por ejemplo.

Se añadió un nuevo elemento al juego, el que **Mega Man** y **Rush** se fusionen.

No, no tiene nada que ver con lo que nos mostró **Dragon Ball**. Aquí le da la ventaja a **Mega Man** de usar un *Jet Pack* para poder volar y mantenerse en el aire por unos minutos.

La mejor forma de usarlo es cuando tenemos enfrente a enemigos de gran tamaño y nuestra energía es poca, de este modo los podremos evitar y continuar sin riesgos.

Sin duda fue la manera perfecta de concluir una serie en una consola que lo representó todo para **Mega Man**.



▼ Un nuevo equipo te espera.

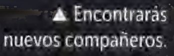
Bravely Second: End Layer

Continúa la magia de la primera parte

• Compañía
Nintendo
• Desarrollador
Square Enix
• Categoría
RPG
• Jugadores
1
• Opinamos
Una secuela necesaria


▲ El diseño artístico es asombroso.




▲ Encontrarás nuevos compañeros.


◀ Listos para enfrentar el mal.

Las mecánicas de juego se han mejorado, volviendo más grata la experiencia

No es un secreto para nadie que Square Enix pasó por momentos complicados en años recientes, al grado de publicar series que nadie se hubiera imaginado antes, como **Tomb Raider**.

Pero todos sabemos que Square Enix es sinónimo de juegos RPG, y si bien habían pasado por una crisis creativa, retomaron el rumbo con **Bravely Default**, que es considerado por muchos, como el nuevo **Final Fantasy**, debido a que mantiene las mecánicas y reglas de un JRPG de la generación dorada, pero con algunas diferencias.

Debemos dejar claro que para **Bravely Second**, no sólo se mantienen las reglas originales, también se ha vuelto más profundo en cuanto a opciones y niveles de juego, volviéndolo el juego ideal para expertos.

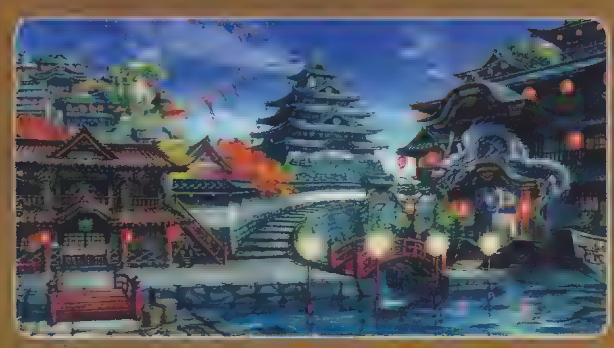
De entrada se han incrementado los trabajos que puedes tener. Si eres nuevo, con trabajo no nos referimos a que atiendas un local al estilo de **Animal Crossing** con **Tom Nook**, no, sino al tipo de clase que tendrá tu personaje. Debes elegir con mucho cuidado porque de ella dependerá en gran parte el éxito de tu misión.

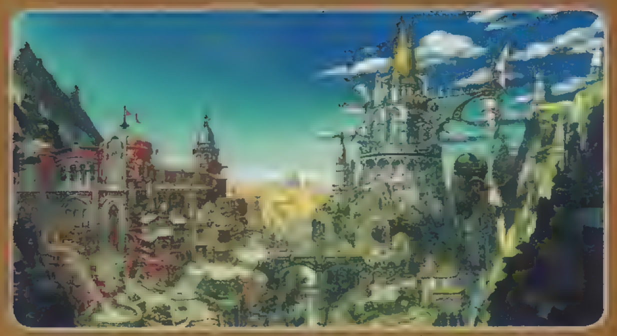
Puedes ser guerrero, mago negro, blanco, los comunes de cualquier juego RPG, pero también existirán algunos nuevos, como el ser un arquero o bien, cazador, todos con diferentes características que debes estudiar para poder aprovechar durante la batalla.

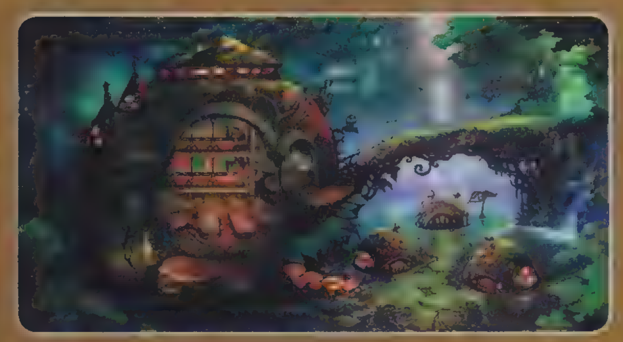
En ese sentido, el título ofrece una gran profundidad en cuanto a las opciones, porque debemos recordarte, que estos trabajos debes combinarlos con las clases tu equipo, esto para lograr un equilibrio perfecto, que dependerá completamente de ti.


▲ Volveremos a ver a Agnes en este título.

Trabajo artístico
Un deleite para la vista


Recorrer este tipo de escenarios se vuelve uno de los grandes placeres de esta gran aventura.


La forma en que se han recreado es asombrosa, con gran cuidado, al grado de poder explorar cada zona y cuarto.


No todo son escenarios "reales", algunos son de fantasía completamente, para muchos los mejores.


Explorar ciertas zonas te va a tomar muchas horas, pero creenos, las vas a disfrutar todas.

▲ Encontrarás todo tipo de personajes.

Se ha hablado mucho de los escenarios en **Bravely Default**, y sí, eran enormes, situación que nos sorprender ahora en esta secuela, ya que aumentaron su tamaño y secretos.

Sabemos bien que en todo RPG se puede y se deben explorar los pueblos que descubres, pero en este juego, esa obligación toma otro sentido.

Podrás recorrerlos tanto de día como de noche, obviamente, encontrando cosas distintas dependiendo el horario, una situación que se agradece.

En cuanto al diseño, se mantiene el mismo nivel que vimos en la primera parte, sublime.

Encontrarás elementos con los cuales interactuar a cada paso que des, y no nos referimos simplemente a mover o girar algunos objetos, sino a tiendas con diversas actividades que bien pueden consumirte varias horas. Porque esa es una cualidad que debes tener clara, si quieres subir de nivel en todas las clases posibles, necesitas de cientos de horas para lograrlo, pero lo mejor es que nunca se vuelve aburrido.

Las batallas son muy divertidas, mantienen el clásico elemento por turnos que para muchos amantes del género, jamás debería desaparecer.

Pero no es todo, gracias a otros factores que se pueden dar dentro de los combates, la estrategia con la que plantees cada batalla será crucial para poder obtener la victoria, sobre todo con enemigos finales, en los que la planeación no será suficiente, tendrás que experimentar con todos los ataqaues y zonas posibles para detectar posibles puntos débiles.

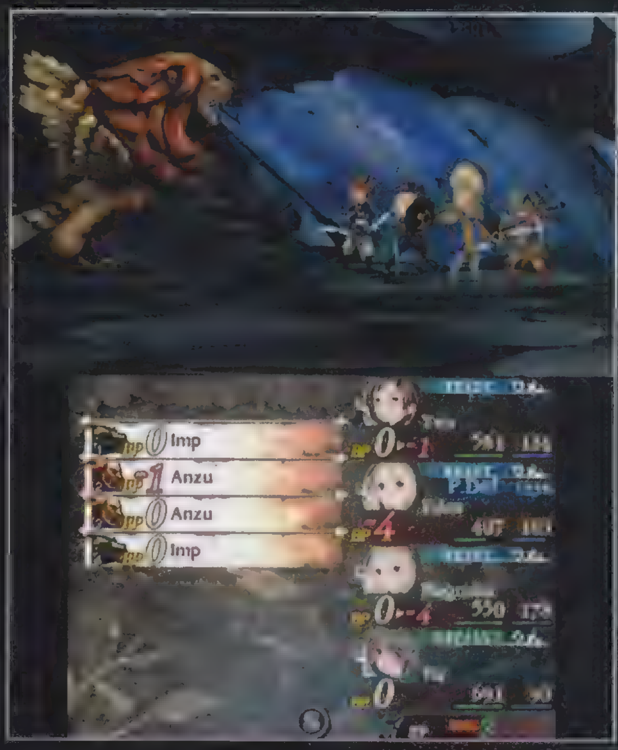
Debes practicar con las clases que hayas elegido para poder explotar sus características especiales



▲ Los efectos visuales mejoraron bastante



▲ Puedes equipar a tus compañeros con armamento.



▲ Recuerda ve tus estadísticas

Otro de los puntos fuertes de **Bravely Second**, es el argumento y la forma en cómo se va desarrollando. No encontrarás la historia predecible de muchas obras, al contrario, prepárate para giros drásticos y muchas sorpresas en los eventos y personajes del juego.

En ocasiones nos dejamos llevar por elementos que deberían ser el complemento y no los principales, y en el caso de un RPG, lo más importante, después del *gameplay*, debe ser la historia y diseño de personajes, puntos en los que **Bravely Second** destaca.

No es un juego sencillo si lo que buscas es algo accesible desde el primer segundo, cómo ocurre por ejemplo con **Pokémon**, que si bien es complejo en mecánicas y modos, en cuanto al juego como tal, en su desarrollo es sencillo. Aquí te espera desde un principio mucho trabajo.

Lo que queremos no es asustarte para que te alejes y juegues algo más simple, al contrario, deseamos que sepas de qué tamaño es el reto para que lo afrontes.

Te espera una larga historia, que vas a disfrutar de principio a fin, cuyos personajes no vas a olvidar fácilmente. Representa la forma en que el género debe evolucionar, permitiendo libertades, pero no al grado de volverlo un juego de acción y el estilo RPG quede simplemente en un nivel.

Estamos viviendo una nueva época dorada en los RPG, tanto en Wii U como en Nintendo 3DS hay opciones excelentes, pero sin duda en la portátil es en donde el género está brillando como hacia mucho tiempo no lo conseguía, por lo que te sugerimos que si eres nuevo en este estilo, entres sin miedo, dispuesto a aprender, a vivir grandes aventuras, pero claro, siempre teniendo en mente que vas a tener que dedicarle mucho tiempo para ver las recompensas, que te aseguramos, valen la pena.

Nueva generación

Tendrás distintos aliados

Como en todo buen RPG, contarás con personajes que se unirán a tu equipo para ayudarte en la búsqueda, lo que no significa que estén de acuerdo contigo, pero eso es justamente lo que lo vuelve interesante.



▶ ¿Serás el héroe o el villano del juego?

Minecraft Story Mode

Es momento de dejar la construcción por un tiempo



• Compañía
Telltale Games
• Desarrollador
Telltale Games
• Categoría
Aventura
• Jugadores
1
• Opinamos
Divertido y muy interesante



Nadie esperaba que fuera el primer acercamiento de **Minecraft** a Nintendo, pero así fue, **Story Mode** llegó para quedarse en la eShop de la consola.

Como su nombre lo indica, no se trata de un juego de construcción (al menos no es el elemento principal del juego), sino de una aventura como hemos jugado tantas en nuestras consolas, pero con una diferencia importante, está desarollada por Telltale Games.

Sabemos que tal vez muchos no ubiquen al desarrollador, pero lo cierto es que han logrado grandes trabajos bajo esta dinámica de capítulos, aunque también cuentan con otro tipo de obras muy interesantes.

Para Wii realizaron el juego **Back to the Future**, y fueron galardonados con varios premios por su adaptación del comic de **The Walking Dead** a dispositivos moviles, así que experiencia tienen y mucha.

Al comenzar la aventura, puedes diseñar a tu personaje, darle la apariencia que tu creas adecuada. Si bien el estilo poligonal no va a cambiar, sí puedes tener algunas variantes.

Posteriormente, viene la historia. Un grupo de amigos, en el que se incluye a tu personaje, son la última esperanza de la humanidad para poder enfrentar y salir adelante de una gran tormenta, pero eso es sólo el comienzo de una travesía que cambiará sus vidas.



◄ El desarrollo cambia demasiado.



▲ Un enemigo clásico de la serie.



◄ Todos deben cooperar.

El drama es la constante en esta obra. Y con ello no nos referimos a que vivas situaciones complicadas en cuando a la dificultad del juego, sino a momentos en los que el argumento, te pondrá ante la espada y la pared, dejándote la posibilidad de elegir sólo una opción, lo que no significa que alguna solucione los conflictos, para nada, simplemente te obligan a decidir de qué forma sufrirás en los siguientes capítulos.

Sabemos que algunas personas tienen sentimientos encontrados respecto al concepto **Minecraft**. Así que sugerimos que si desean comenzar de la forma correcta y dejando atrás algunos conflictos, lo hagan con este juego.

Lo único que tiene que ver con **Minecraft**, es el apartado visual, pero se sale del concepto principal del juego, permitiendo que vivas una gran experiencia, una aventura de la que pocos saldrán a disgusto.

¿Te consideras bueno para decidir bajo presión? es tu momento de demostrarlo al mundo

Cambia a tu estilo

Explora las posibilidades

Estos son algunos ejemplos de lo que puedes lograr editando al personaje principal.



¿Listo para construir?

Minecraft Wii U Edition



- Compañía
Mojang AB
- Desarrollador
4J Studios Ltd. / Microsoft Studios
- Categoría
Construcción
- Jugadores
1
- Opinamos
Un juego que snadie esperaba



El fenómeno llegó a Wii U

Fue la mayor sorpresa que hemos tenido en los últimos meses para Wii U. No por cuestiones técnicas, sino por algo mucho más confuso. El desarrollador del juego fue Microsoft Studios, que como todos sabemos, tienen una consola de actual generación compitiendo con Wii U.

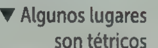
Pero dejando de lado dicho aspecto, estamos hablando de uno de los juegos más exitosos entre las nuevas generaciones de videojugadores.

En esta obra, no se cuenta con una historia en particular, no hay un enemigo al cual vencer o una chica a la que debamos rescatar, de lo que se trata, es de construir, tan simple como eso. Y es gracias a esta tendencia simple que se ha colocado como una de las obras más solicitadas del medio.

Ha llegado a Wii U y su éxito no se ha hecho esperar.



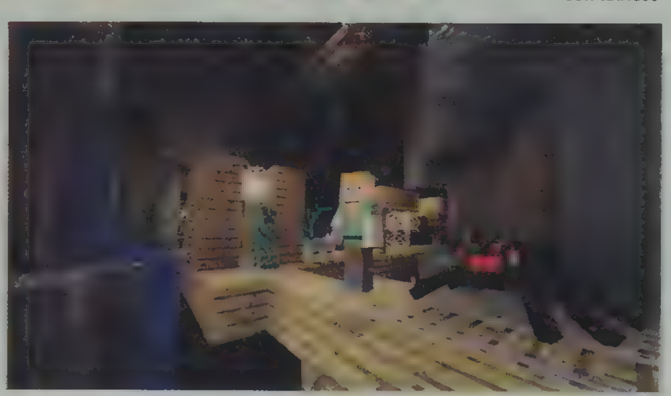
◀ Siempre es mejor viajar acompañado.



▼ Algunos lugares son tétricos



▲ ... las granjas!



Existen diferentes formas de comenzar a construir, pero la mejor es busando el terreno perfecto

En el juego puedes enfrentar escenarios creados de forma aleatoria, lo cual te lo recomendamos mucho si eres nuevo en el concepto.

No te lo decimos porque construir o crear mundos sea complicado en cuanto a los menús, no, sino porque de este modo podrás tener las bases de estos escenarios para crear el tuyo.

Puedes pasar muchas horas explorando y conociendo, es como visitar un museo de arquitectura del cual puedes tomar nota para crear tus modelos en otro momento, por eso es importante que no pierdas de vista sobre todo los pequeños detalles.

Los otros modos de juego, están basados por completo en la construcción.

Tienes que conseguir recursos para poder realizar tus creaciones, por lo que en ocasiones debes pasar algunas horas en minas bajo la tierra en busca de recursos.

Los límites para tus creaciones no existen, todo dependerá de tu experiencia y de las herramientas.

Puedes crear un mundo que sólo exista en tu imaginación o bien, basarte en elementos del mundo real para combinarlos y dar vida a obras extraordinarias en tu consola para después compartirlas con el mundo entero o con tus amigos.

La mecánica como en todo juego del estilo, es simple, lo complejo viene al momento de crear objetos o lugares de gran tamaño.

Puedes pasar horas, días, semanas y hasta meses sólo en el diseño de tu estructura, dejando los detalles para el final, es toda una odisea que no es necesario vivir de corrido, es decir, puedes hacer diversas pausas y atender otros asuntos tanto en este juego como en algunos otros que tengas pendientes por terminar.



▲ En AC:HHD también creas grandes entornos.



Otros juegos de construcción
El concepto no es algo nuevo



En este juego para Super Nintendo construimos y administramos ciudades.


En Terraria para Nintendo 3DS, también debemos construir algunos objetos.


Dragon Quest también tendrá una obra en la que deberás crear al estilo de Minecraft.

Sin duda el rey del estilo, **Super Mario Maker**. El juego en el que creamos varios niveles ambientados en los juegos de nuestro héroe.



Un juego de mundo abierto en el que las aventuras y los retos, los pones tú mismo, no tienes límites

Como cereza al pastel, puedes jugar hasta con tres amigos más, situación que es muy recomendable para poder disfrutar de los niveles que hayas creado o que vayas a conocer por primera vez.

La versión de **Minecraft** para Wii U, se encuentra disponible solamente en la eShop, no se puede comprar en disco, aunque debido a su éxito tal vez en el futuro se pueda obtener.

Al descargarla, obtienes algunos extras para poder potenciar tu imaginación, como lo son los paquetes de *skins* de **The Simpsons** o **Star Wars**.

Estamos seguros que muchos por el simple hecho de poder usar los atuendos de los personajes de series tan populares, van a descargar este juego, lo cual es buen pretexto para iniciar en este mundo.


▲ LEGO te ayuda a construir en la vida real.

Minecraft tiene un estilo de juego muy divertido, pero definitivamente no es para todos los jugadores. El demandante tiempo que se requiere para poder tener grandes creaciones, además de las nulas recompensas dentro del juego, lo vuelven poco atractivo para los jugadores exigentes y que buscan un reto de verdad.

Por otro lado, también representa un juego con un estilo como no se había visto en Wii U y que bien puede darte una experiencia que no conocías y que podría convertirse en una de tus favoritas por las variantes que ofrece.

Minecraft para Wii U es una gran apuesta, que al parecer, fue ganadora.



MARIO & LUIGI™
PAPER JAM

YA DISPONIBLE

¡TRES HÉROES AL ATAQUE!

¡DOS MUNDOS CHOCAN!

¡UNA AVENTURA CÓMICA!

PAPERCRAFT MARIO
B SKIP

TAMBIÉN EN ESPAñOL

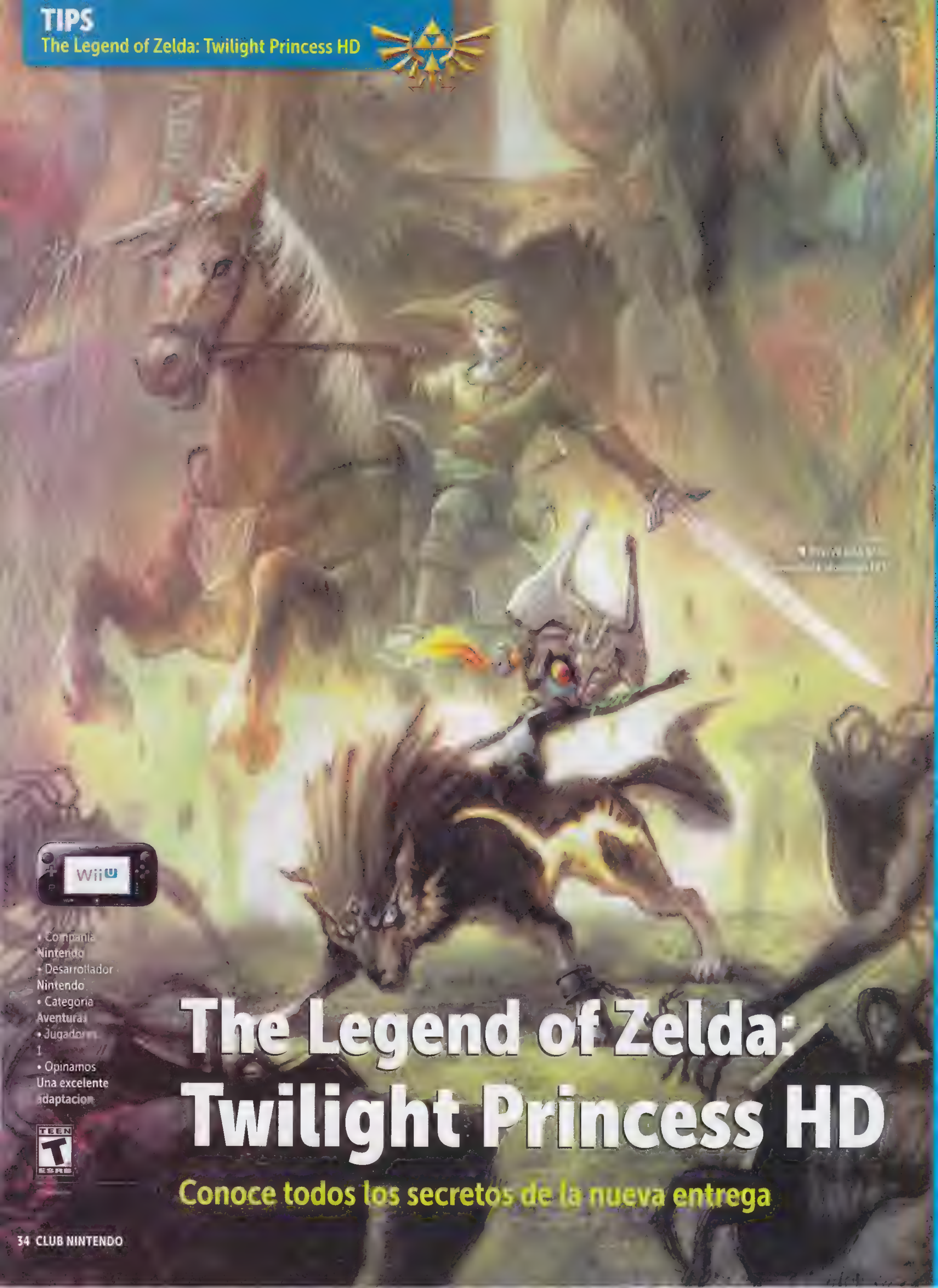
Usa la función de control parental para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 años o menores.
Las figuras no se muestran en tamaño real. El juego, la consola y las figuras amiibo se venden por separado.
La compatibilidad y funcionalidad de amiibo pueden cambiar según el juego. Puede que sea necesario descargar actualizaciones de software. Visita es.amiibo.com para detalles específicos sobre el funcionamiento de amiibo.

RECARGA amiibo

MARIO & LUIGI PAPER JAM
NINTENDO 3DS



NINTENDO 3DS™



The Legend of Zelda: Twilight Princess HD

Conoce todos los secretos de la nueva entrega

- Compañía
  Nintendo
- Desarrollador
  Nintendo
- Categoría
  Aventuras
- Jugadores
  1
- Opinamos
  Una excelente adaptación









▲ Un enemigo que todos recordamos.



H[illegible]

El aspecto visual es muy bueno, un gran trabajo el que ha realizado el equipo de desarrollo

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

Versión original

Orientado como la entrega de GameCube

En este juego **Link** será diestro, lo que representa que el juego esta basado en el original de GameCube.









Para agregar reto puedes jugar el modo héroe y además usar el amiibo de Ganondorf

Zant
El maligno

Un enemigo tan representativo que se ganó su llegada a Hyrule Warriors Legends para Nintendo 3DS.


▲Con el GamePad apuntas al blanco.


▲Practica con la espada al inicio.


◄Enfoca a los enemigos.

Otro cambio muy grande para este juego, es el sistema de control. Mientras que para Nintendo GameCube y Wii usaba dos esquemas completamente diferentes, ahora para Wii U ofrece algunas mejoras.

Si lo que quieres es una experiencia similar a la del GameCube, no tienes que pensarlo mucho, lo ideal para ti es el usar el Controller Pro de la consola.

Por otro lado, contamos con el GamePad, que nos permite jugar en una fusión muy curiosa del GameCube y del Wii. Controlamos a Link de forma tradicional, usando el *Stick* y los botones del control, pero en situaciones en las que usemos armas que requieran de puntería, como el arco, cambiaremos a una perspectiva que podremos modificar mientras movemos el GamePad.

Resulta muy útil para situaciones en las que tienes pocas flechas y debes conectar el disparo.

Pero no es la única ventaja de usar el GamePad, ni la más importante, ya que también puedes volver al juego mucho más dinámico, sin pausas como sí ocurre al usar el Controller Pro como el control principal para esta aventura, te explicamos el por qué.

En el GamePad siempre tienes el mapa de la zona disponible, tanto de las regiones de Hyrule como también de los calabozos, pero con un toque puedes cambiar al modo de ítems.

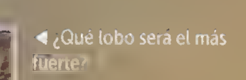
Seleccionar el armamento o los ítems que vas a utilizar para determinados momentos, no va a pausar la acción, sólo tienes que tocarlos y listo, estarán disponibles en tiempo real.



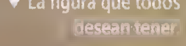
amiibo al rescate

Las figuras cuentan con funciones especiales

Todos los amiibo del universo de **The Legend of Zelda**, cuentan con cambios para el juego, no realmente importantes, pero se agradecen. Los de **Sheik** y **Zelda** regreneran corazones, los de **Link** recuperan flechas y el de **Ganon**, aumenta la dificultad.



◀ ¿Qué lobo será el más fuerte?



▼ La figura que todos desean tener

▶ Registra a tu amiibo para tus avances.





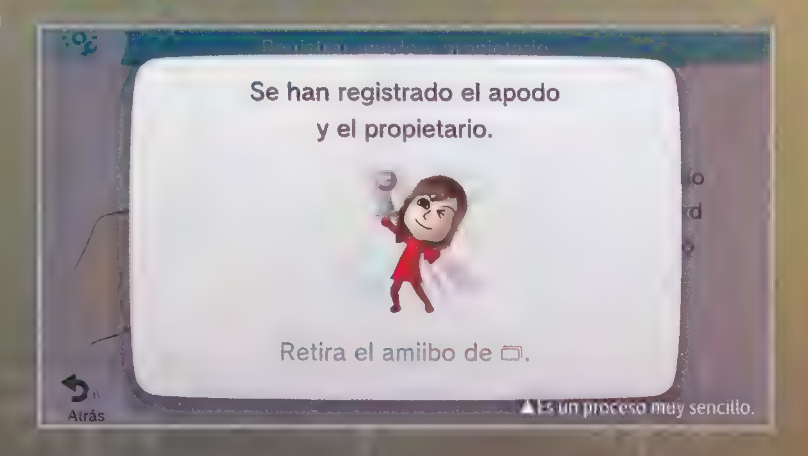
▲ [illegible]

Uno de los mayores cambios del juego, es el amiibo de **Midna** y **Wolf Link**. La figura, tiene dos funciones principales, la primera de ellas, la de servirte como un acceso rápido a tu archivo.

Se registra tu avance a la figura y tu [illegible] usando para terminar la aventura, lo [illegible] al amiibo sobre el GamePad y de forma automática, comenzarás en el último punto en el que te quedaste.

Lo anterior es muy útil, pero lo mejor es que la figura es tu entrada a La Cueva del Crepúsculo, un lugar en el que pondrás a prueba tus habilidades eliminando decenas de enemigos, de forma similar a lo que pasa en Outset Island cuando logras derribar la roca en lo alto de la montaña en **The Wind Waker**, pero lo mejor es que los datos podrás usarlos después en **The Legend of Zelda** para Wii U. Con esto terminamos esta guía básica para conocer y asimilar los cambios más importantes de este juego en comparación con las versiones previas. Pronto te daremos consejos para las partes más complicadas de este juego, pero antes, sigue jugando.

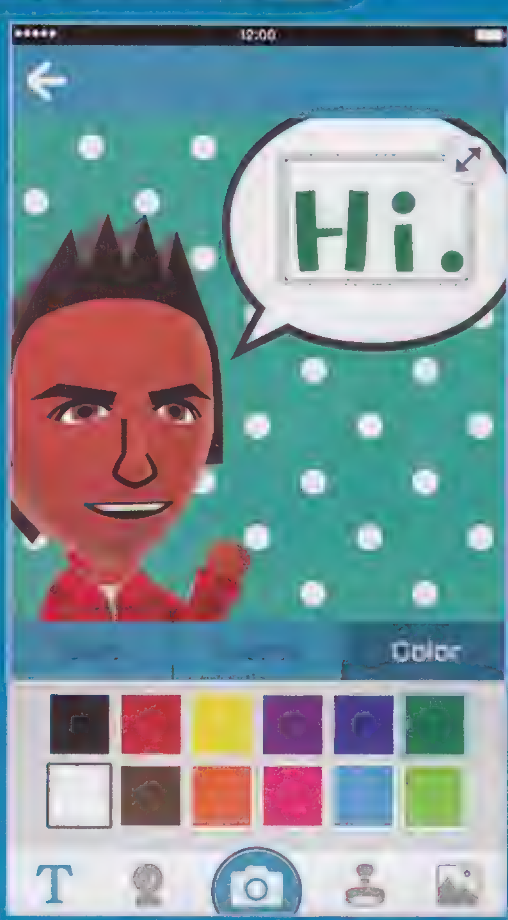
El amiibo especial estará disponible por separado más tarde durante este año



▲ Es un proceso muy sencillo.



▲ Puedes comprar atuendos.



▲ Edita algunos de tus mensajes.

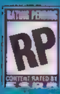


▲ Crea desde cero a tu Mii.

Miitomo

¡Conéctate al estilo Nintendo!

- Compañía Nintendo
- Desarrollador Nintendo
- Categoría Social
- Jugadores 1
- Opinamos El primer paso a un nuevo mundo.



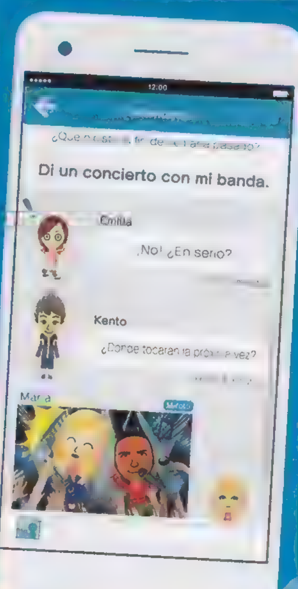
Fueron muchos años de rumores, de cifras y de gente que simplemente por estar a la moda, opinaba que Nintendo debería desarrollar juegos para teléfonos móviles y tablets.

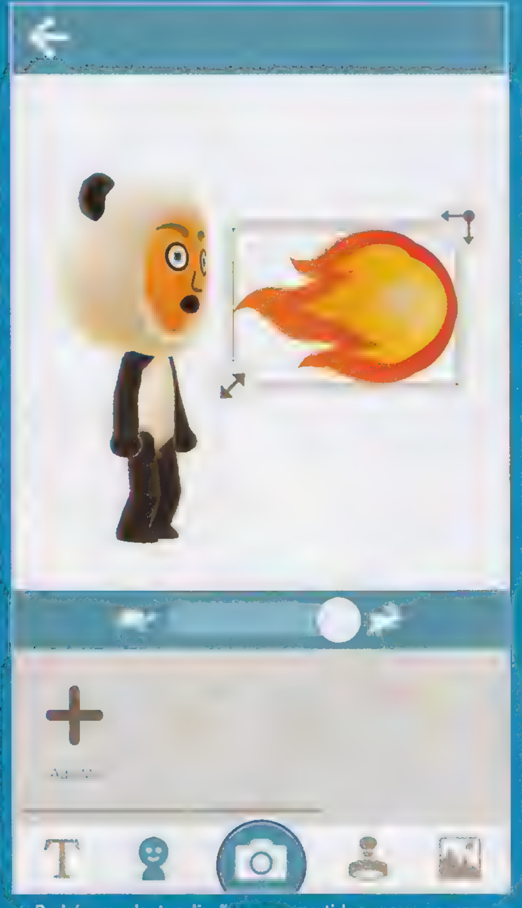
Cuando se dio el anuncio de que Nintendo entraría a dicho mercado, muchos pensaron que Nintendo los había escuchado y que se había rendido a las tendencias, pero no fue así, entraría a dicho mundo, pero como suele pasar, con sus reglas.

Nintendo no mostró un juego como tal, sino una aplicación social. El inicio fue algo confuso, ya que no dieron demasiados detalles, salvo el nombre y algunas funciones básicas, pero no se profundizó en lo que podríamos lograr ni tampoco en fechas de lanzamiento.

El tiempo ha pasado y ahora no sólo podemos descargarla, sino que también se puede interactuar con el sistema de recompensas que tanto se había prometido, My Nintendo, haciendo un conjunto prometedor.

▼ Así luce la pantalla de tu teléfono.



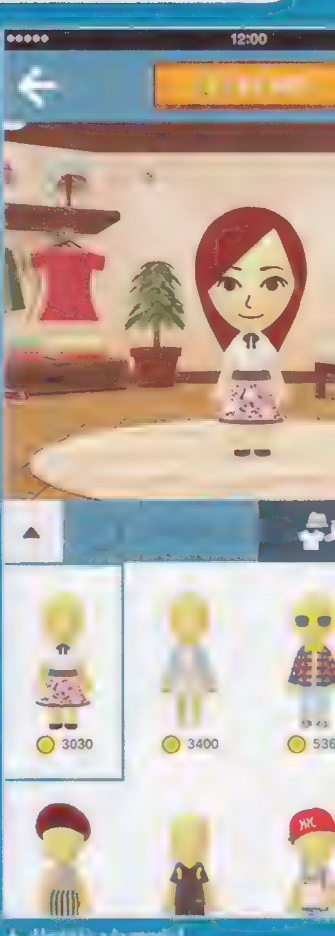




▲ Podrás guardar tus diseños y compartirlos.



▲ Platica con tus amigos.



▲ ¡Vestido a la moda!

Miitomo, como ya indicamos, no es un juego, es una experiencia social muy parecida a **Tomodachi Life**, para Nintendo 3DS; sin embargo, se han simplificado muchas funciones para volverlo accesible.

Para empezar, podrás comunicarte en un mensajero muy especial gracias a tus Mii, además de que podrás compartir fotos con un estilo único.

Un punto que no debemos olvidar es que se trata de un *Free to Start*, esto significa que si quieres aprovechar al máximo tu juego, tendrás que conseguir monedas para comprar algunos ítems en el juego como pueden serlo ropa u otros accesorios.

Estamos seguros que muchos dejarán en el pasado a sus mensajeros tradicionales ¿no lo crees?

Las monedas se podrán conseguir en el juego, al estilo de **Pokémon Shuffle**, o bien, pagando dinero real por ellas.

El título está disponible para dispositivos iOS y Android, así que será muy fácil que puedas disfrutarlo.

Es el inicio de Nintendo en este campo, y lo ha hecho bastante bien, estamos seguros que las siguientes obras mantendrán una línea similar, ofreciendo experiencias innovadoras.



▲ Estas son las monedas que podrás agregar a My Nintendo.

Fotografías

Comparte tus momentos

Las fotos de tus vaciones ahora se verán mejor que nunca gracias a los Mii de esta aplicación.



▶ Enfrenta ocho jefes finales.

▼ Dos amigos inseparables.

▶ Los enemigos son bastante molestos.

Super Mario World

La primera aventura en 16 bits



• Compañía
Nintendo
• Desarrollador
Nintendo
• Categoría
Plataformas
• Jugadores
1-2
• Opinamos
Un clásico que debes jugar

Si algo podía faltarle al New Nintendo 3DS era que pudiéramos tener juegos de la legendaria consola Super Nintendo. Pero ahora esto ha quedado en el pasado y **Super Mario World** está ya disponible en la Consola Virtual.

Dinosaur Land es el lugar donde todas nuestras aventuras tendrán lugar, un mundo mágico en donde conoceremos a nuestro fiel amigo **Yoshi**, y junto con él nos pondremos en marcha para rescatar una vez mas a nuestra princesa.

El título ofrece un magnifico y perfecto ejemplo de como se debe realizar un juego de plataformas, agregando ítems nuevos en la saga (considerando que este juego aparece después de **Super Mario Bros. 3**).

Con una cantidad de misiones enorme, en las cuales en varias ocasiones tendrás que superarlas más de dos veces para encontrar todos los secretos y descubrir caminos alternos, tendremos horas enteras intentando descubrir todas las rutas.

Sin duda un gran homenaje para el SNES el que **Super Mario World** sea uno de los primeros títulos en la Consola Virtual de New Nintendo 3DS.

Siempre será bueno volver a este tipo de obras para darnos cuenta que el objetivo de cualquier juego siempre debe ser divertir, más allá de todo.

¿Serás capaz de llegar a conocer cuántas etapas tienes **Mario World**? Un reto enorme te espera, y lo mejor es que puedes llevarlo contigo.





Xenoblade Chronicles X
TAMBIEN EN ESPAÑOL
¡DISPONIBLE YA!
Nintendo
Wii U



◀ Cuida tu energía.



▶ El piloto favorito de todos.



▲ Si te sales de la pista, estás perdido.



◀ ¿Cómo vas a tomar esa curva?

F-Zero

Conviértete en un gran estratega

• Compañía
Nintendo
• Desarrollador
Nintendo
• Categoría
Carreras
• Jugadores
1
• Opinamos
Esperamos pronto su regreso



Tal vez una saga que se ha quedado últimamente muy olvidada, pero que siempre que se anuncia algo de esta nos llena de alegría. Y justamente acaba de ocurrir esto último, ya que **F-Zero** de Super Nintendo lo podremos descargar ahora en nuestro New Nintendo 3DS.

F-Zero es de los juegos de carreras que va mas allá de lo tradicional, su punto clave es la velocidad y en verdad te lo hace sentir cada que pones tus manos en el juego. Esta velocidad se logra ya que en lugar de los tradicionales autos que podemos ver en los juegos de este género, podemos usar naves con un diseño futurista.

Y como no podía ser de otra manera, también las pistas en las que corremos son escenarios sacados del futuro y de acorde a nuestras naves de carreras.

Podemos decir que por sus características tan peculiares, el juego te hace ser muy competitivo, no es un juego en que solo tengas que llegar en primer lugar, si no que también debes cuidarte de terminar la carrera con tu nave en buenas condiciones. **F-Zero** demuestra las características tan espectaculares con las que fue concebido el Super Nintendo.

El famoso Modo 7 de la consola, que permitía rotación y escala, se nota en cada una de las pistas de esta maravillosa obra de Super Nintendo que ahora está al alcance de las nuevas generaciones gracias a la Consola Virtual del New Nintendo 3DS.


Nintendo


NINTENDO 3DS

▲ Toda farmacia tenía uno.

SEGA 3D Classics Collection

Un museo virtual de una gran compañía



• Compañía
SEGA
• Desarrollador
SEGA
• Categoría
Recopilación
• Jugadores
1
• Opinamos
Un acierto el traer esta serie



Las nuevas generaciones de jugadores, no conocen el gran catálogo de juegos que ofrecían las consolas de SEGA, por alguna razón, creen que sólo realizaban juegos de **Sonic**, pero no es así, cuentan con una gran variedad de géneros en los que desarrollaban grandes obras, es por tal motivo que han decidido realizar esta gran compilación con muchos de sus clásicos más exitosos.

Ya varios juegos de SEGA habían aparecido en la eShop bajo el sello 3D, pero lo cierto es que todos queriamos tener esto juegos en formato tradicional, en físico.

Es por esto que en un movimiento inesperado, SEGA ha lanzado esta obra, **SEGA 3D Classics Collection** con siete juegos que harán llorar a varios de nostalgia al volverlos a disfrutar.

Comienzo

El primero sólo fue para el mercado japonés.





▲ **Sonic The Hedgehog** no podía faltar.



▲ Adiccón en **Puyo Puyo 2**, un gran juego de *puzzle*.

¿Cuántos de estos títulos disfrutaste en su consola original?

El principal extra de los juegos que vienen en esta recopilación, es que a diferencia de muchas de las obras que aparecen en la Consola Virtual del Nintendo 3DS, aprovechan el efecto 3D de la consola.

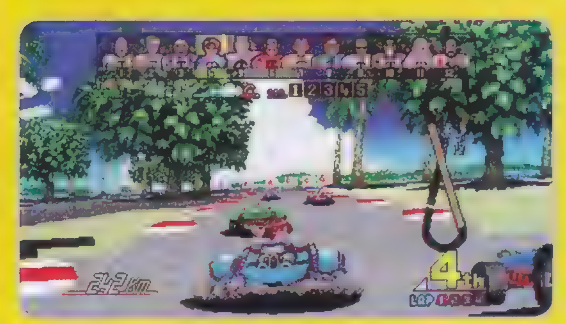
Joyas como **Fantasy Zone** se juegan de maravilla usando este efecto, otro ejemplo es **Power Dirft**, un título de carreras muy famoso en las consolas de SEGA pero que ahora parece haber renacido, es como si el efecto 3D le diera esa sensación de velocidad y realismo que necesitaba para ser de los mejores del género.

Es la primera vez que SEGA lanza estas obras en formato físico fuera de Japón, así que debemos aprovechar este hecho, apoyar a la compañía y demostrar que este tipo de juegos siguen teniendo un mercado.

Para los coleccionistas, la primera edición del juego contará con una serie de calcomanías, de esas que en teoría podrías usar para pegar en tus cuadernos o en tus objetos preferidos, pero que seguramente guardarás como parte de tu colección y no la vas a usar, no te culpamos, sabemos de muchos que van a hacer lo mismo.

Los títulos

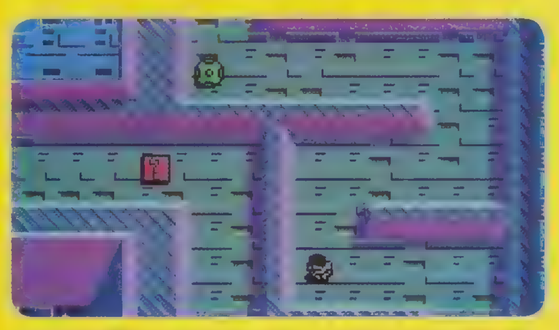
Excelente selección



Power Drift se va a volver de tus juegos favoritos de carreras, te lo aseguramos.



Colorido y acción encontrarán en **Fantazy Zone 2**, otro de los juegos elegidos.



Maze Walker es un reto para tus sentidos, lo vas a disfrutar con su efecto en 3D.



Un buen juego de disparos, eso es **Galaxy Force II**, un título que rerpesenta un gran reto.

Game Over



▲ Conoce todos los extras para Super Mario Maker.



▲ Descubre cómo se ve Super Mario World en New N3DS.



▲ Monster Hunter Generations llega al Nintendo 3DS este año.





RevistaCN

¡Suscríbete a nuestro canal!

Disfruta los videos de todos los juegos que tendremos para Nintendo 3DS y Wii U en nuestro canal de Youtube.









revistaclubnintendo.com RevistaCN RevistaCN RevistaCN


TOKYO MIRAGE SESSIONS #FE
C L U B
Nintendo
Revista Oficial
© 2016 Nintendo / ATLUS



C • L • U • B
Nintendo®
Revista Oficial


METROID
PRIME
FEDERATION FORCE
C • L • U • B
Nintendo
Revista Oficial


C·L·U·B
Nintendo®
Revista Oficial
THE LEGEND OF
ZELDA™
Twilight Princess HD
© 2016 Nintendo